

2024 아트코리아랩 예술기술 융합 테스트베드 지원 〈수퍼 테스트베드 *Super Testbed*〉 참가자 '수퍼루키' 공모 안내

(재)예술경영지원센터 아트코리아랩(Arts Korea Lab)은 예술 및 예술 비즈니스의 확장이라는 두 개의 큰 축을 중심으로 미래의 성장동력을 마련하기 위한 예술가, 예술기업 종합지원 플랫폼입니다.

〈2024 수퍼 테스트베드 *Super Testbed*〉는 아트코리아랩의 인프라(공간·장비)를 연계하여, 예술인 맞춤형 기술역량 교육부터 예술실험 및 아이디어 구현 지원, 고도화 멘토링, 과정 공유까지 연결되는 원스톱 지원 사업입니다.

올해는 '23년 4개의 기본과정에 AI커뮤니케이션과 크리에이티브 컴퓨팅 과정을 신설하고, 심화단계로 이머시브 사운드, 인터랙티브 모션 과정을 통해 더 확장된 실험의 기회를 제공하고자 합니다. 모든 과정은 기획과 기술 고도화를 위한 전문 멘토인 수퍼멘토 *Super Mento*가 함께 합니다.

상상의 경계가 없는 예술가의 테스트베드이자, 실패해도 괜찮은 과감한 실험과 도전의 기회!
〈수퍼 테스트베드 *Super Testbed*〉에 참여할 수퍼루키 *Super Rookie*를 모집합니다.

I 프로그램 개요

□ 운영개요

- (사업명) 2024 아트코리아랩 예술기술 융합 테스트베드 〈수퍼 테스트베드〉
- (운영기간) 2024. 7월 중 ~ 12월
- (운영장소) 아트코리아랩 및 성수동 일대(선정자 대상 별도 안내 예정)
- (운영과정) 기본과정 6개 과정, 심화과정 2개 과정

기본과정(6개 과정)	
기존	사운드 디자인 LAB
	인터랙티브 맵핑 LAB
	XR메타버스 LAB
	액티브 키네틱 LAB
신규	AI커뮤니케이션 LAB
	크리에이티브 컴퓨팅 LAB

→

심화과정(2개 과정)	
신규	이머시브 사운드 LAB
	인터랙티브 모션 LAB

기본	<p>사운드 디자인 : 사운드 프로그래밍부터 오디오비주얼까지! 다양한 매체를 통한 청각 경험과 실험</p> <p>인터랙티브 맵핑 : 능동적 상호작용과 만나는 맵핑 기술로 탐색하는 공간 디자인</p> <p>XR메타버스 : 언제 어디서나 활용할 수 있는 세상, 몰입형 혼합현실 콘텐츠와의 만남</p> <p>액티브 키네틱 : 주변 환경과의 유기적 관계로 만들어가는 기계의 움직임</p> <p>AI커뮤니케이션 : 디지털 데이터에 예술적 상상력을 더한 인공지능 아트!</p> <p>크리에이티브 컴퓨팅 : 여러 기술 창작 도구를 다뤄보며 융복합 예술의 무한한 가능성 탐구(학부생 대상)</p>
심화	<p>이머시브 사운드 : 압도되는 입체 음향의 경험, 더 깊이 만나는 이머시브 사운드 기술</p> <p>인터랙티브 모션 : 안정적 인터랙티브 모션 구현방식 학습으로 맵핑 기술의 무한 확장</p>

○ (운영방향) ①기술역량 교육→②예술실험 지원→③과정 공유→④후속 지원

일정(안)		7월 ~ 9월	10월	11월	12월	'25년
기본 과정	개별 프로젝트 지원형	①기술역량 교육 (이론+실습) - 52시간(4시간x13회차) 내외 - 시 기초교육(1회차) 포함 - 팀 미션 포함	②예술실험 지원 (실험지원금+멘토링+인프라) - 실험지원금 지원 (개인 750만원 팀 1천만원) - 멘토링(최대 8회) 제공 - 아트코리아랩 인프라 연계	=	③과정공유 2024. 11월 3주(5일)	④ 후속 지원
		①기술역량 교육 (이론+실습) - 56시간(4시간x14회차) 내외 - 공동 프로젝트 실험/구현 포함	공동 프로젝트 *공동 프로젝트 참여 필수 - 리드멘토와 공동진행 - 기술역량 교육을 토대로 공동 프로젝트 구현 - 공동 프로젝트 작품을 위한 작업참여 필수 (10~12월 중, 참여시간은 추후 조정 및 공지) *공동 프로젝트란? - 심화과정 랩별 팀 구성(1-2팀)하고 해당 기술의 자발적 기술 습득이 가능하도록 팀별 공동 목표를 설정하여 그에 따라 공동으로 작품 제작 - 공동 프로젝트 결과물 12월 중 공유 예정 예) 서울 주요 공간 외벽 미디어파사드 등	=	③과정공유 2024. 12월 중 공유 예정	
심화 과정	공동+개별 프로젝트 지원형		②예술실험 지원 (공동제작비+멘토링+인프라) - 실험지원금 지원 (개인/팀 1천만원) - 멘토링(최대 8회) 제공 - 아트코리아랩 인프라 연계	=	③과정공유 2024. 11월 3주(5일)	

Ⅰ 슈퍼루키&수퍼멘토 Ⅰ

수퍼루키 Super Rookie	수퍼멘토 Super Mento
- 수퍼루키 : 슈퍼테스트베드 참여자	- 테크멘토 : 기술역량교육을 함께할 기술 전문가 - 메타멘토 : 예술실험 내 다방면의 고도화 멘토링을 제공하는 러닝메이트 - 리드멘토 : 심화과정의 공동프로젝트를 함께할 기술전문가이자 코디네이터

Ⅱ 공모요강

□ 공모개요

- (공모명) 2024 아트코리아랩 예술기술 융합 테스트베드 <수퍼 테스트베드> 참가자 '수퍼루키' 모집
- (공모기간) 2024. 6. 5.(수) ~ 2024. 6. 19.(수) 15:00
- (접수방법) 온라인 구글폼(<https://forms.gle/K7wXsz2PSbCGY6zN9>)을 통한 지원
- (지원규모) 8개 과정, 과정별 최대 10명(팀) / 총 80명(팀)

구분		모집내용
모집규모	기본과정	- 선정인원 : 6개 과정 / 과정별 10인(팀) 내외, 총 60명(팀) - 선정과정 : 사운드 디자인 LAB, 인터랙티브 맵핑 LAB, XR메타버스 LAB, 액티브 키네틱 LAB, AI커뮤니케이션 LAB, 크리에이티브 컴퓨팅 LAB(예비예술인 과정)
	심화과정	- 선정인원 : 2개 과정 / 과정별 10인(팀) 내외, 총 20명(팀) - 선정과정 : 이머시브 사운드 LAB, 인터랙티브 모션 LAB
지원대상	기본과정	- 창제작과 융합 가능한 기술에 대한 배움을 희망하며, 교육을 통해 창제작 실험이 가능한 예술가(팀) *크리에이티브 컴퓨팅LAB은 만 29세 이하('94.1.1. 이후 출생) 융복합 분야 예술인으로 성장 가능한 대학생(학부생 대상)만 신청 가능
	심화과정	- 창제작과 융합 가능한 해당 기술의 기술숙련도가 중급* 이상인 예술가(팀) *기술숙련도(중급) : 기술의 주요 개념을 이해하고 있고 프로젝트를 완료해 본 경험이 있으며, 기술을 활용해 문제를 스스로 해결할 수 있는 단계 - 23년도 융합예술 테스트베드 참여자에게는 해당 심화과정 가산점(5점) 부여
신청조건		- 팀(단체)은 최대 2명까지만 참여가능하며 고유번호증 또는 사업자등록증 필수 - 실험지원금은 e나라도움을 통해 지급되므로 사업의 선정-집행-정산 등에 문제가 없어야 함
선정자 의무사항		- 선정자는 모든 과정에 필수로 참여해야 함 (일부 참여(조퇴) 및 대리참석 불가) - 교육과정 4회 또는 멘토링 3회 결석시 수료 불가하며, 이 경우 지원금 지급 및 지원 단계에 참여가 어려울 수 있음 - 심화과정 참여자의 경우, 공동 프로젝트에 필수로 참여하여야 함. 참여 및 활동이 미비하다고 판단되는 경우, 실험지원금 지급 및 지원단계에 참여가 어려울 수 있음 - 프로젝트 기획 및 실험의 내용을 기반으로 과정공유회 참여, 실험과정에 집중하며, 완성작의 형태가 아니어도 가능함. 형태나 시연 형식은 추후 선정자와 협의함 - 교육과정, 프로젝트 기획, 예술실험 지원 등의 내용이 드러나도록 결과보고서를 작성하며, 성과공유회 내용 및 결과보고서는 추후 통합 결과자료집 형태로 발간 및 온라인 공개될 수 있음 - 선정자는 사업과정 및 지원금 지급과 정산과정에 대해 충분히 이해하고 센터의 안내 및 규정에 따라 사업을 수행해야 하며, 사업 수행 시 센터 규정을 준수하는 것에 동의하는 것으로 간주함
선정자 유의사항		- 단체(팀)가 '간이 또는 과세사업자'인 경우 지원금은 공급가액만 편성 가능 <small>부가세액 단체부담</small> - 선정자는 사업종료 후 지정양식의 보고서를 제출해야 함 - 선정자의 의무사항 불이행이나 고의 또는 과실, 기타 사정에 인하여 본 사업의 취지가 훼손된다고 판단하는 경우, 본 사업의 진행에 차질이 생길 수 있다고 판단하는 경우, 기타 센터에 피해가 발생하거나 발생할 가능성이 있다고 판단하는 경우, 선정을 해제 또는 해지할 수 있음
지원 제외대상		- 「국가보조금 통합관리지침」*이 명시하는 선정자격에 위배되는 경우 ※ 제13조 제4항 1. 보조금법 제31조의2에 따라 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제하거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우 2. 제14조의2에 제1항에 따라 중복수급에 해당되는 경우 - 금융기관 등으로부터 채무불이행으로 규제 중이거나 국세 및 지방세를 체납 중인 경우 - 사업 공고일 기준 정부사업 참여 제한 등 제재조치를 받고 있는 경우 - 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(형실효법 제7조의 경과 기간이 지나지 아니한 자) 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체의 경우(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외) - 본 사업과 동일한 내용으로 정부 및 지자체 등의 지원금을 받은 경우 해당 사업에 신청할 수 없으며, 타 기관의 사업과 중복 수혜가 확인되면 지원금은 전액 환수될 수 있음 - 신청 내용이 허위로 밝혀질 경우 심의에서 제외(선정 후에도 취소될 수 있음) 및 일정 기간 센터에서 진행하는 사업의 지원을 받을 수 없음

○ (지원내용) 기술역량 교육, 예술실험 지원(멘토링 제공, 실험지원금 지원 등)

구분		지원내용	
기술역량 교육 (7월~9월)	기본과정 (56시간)	6개 과정 중 1개 과정에 참여(주2회 진행 예정) - 예술가를 위한 기술역량 교육(이론+실습으로 구성) - 교육비, 교보재 비용 전액 지원 - AI 기초교육(1차시), 팀미션 진행 포함 *개인 노트북 지참 필수	
	심화과정 (60시간)	2개 과정 중 1개 과정에 참여(주2회 진행 예정) - 예술가를 위한 기술역량 교육(이론+실습으로 구성) - 교육비, 교보재 비용 전액 지원 - 교육 내 팀별 공동 프로젝트 실험/구현 준비 포함 *개인 노트북 지참 필수	
예술실험 지원 (8월~11월)	실험지원금 지원	기본과정	개인 750만원/ 단체 1천만원 *e나라도움을 통한 신청, 집행 정산 필수
		심화과정	개인/팀 1천만원 공동 프로젝트 운영 * 작품을 위한 공동 작업 참여 필수 (10~12월 중, 참여시간은 추후 조정 및 공지) * 공동 프로젝트는 실험지원금이 아닌 별도의 공동제작비를 통해 진행
	멘토링 제공	공통	고도화 멘토링(각 2회, 최대 8회) - 테크라이더, 기획안, 다학제 소그룹, 필드트립 멘토링
	인프라 연계	공통	아트코리아랩 내 공간, 장비 등 인프라 연계 지원
	과정공유 (11월 3주, 5일/ 12월 중)	[전 과정] 과정공유회 참여 - (일시) 2024.11.19.(화)~23.(토), 5일간 예정 - (장소) 아트코리아랩, 외부 전시장 대관 등 * 결과가 아닌 과정 중심의 장으로 사업 과정 및 실험 내용을 다양한 방식으로 공유 [심화과정] 공동 프로젝트 작품 공유 - (일시) 2024. 12월 중 - (장소) 서울 주요공간 및 외부 공간 연계 예) 서울 주요 공간 외벽 미디어파사드 등	
네트워킹 (월1회)	라포 형성 및 목표, 경험 공유를 위한 월 1회 참여자 간 네트워킹 - 7월 참여자 OT(1회) 및 8~12월 네트워킹(4회) / 총 5회		
후속지원 (25년)	25년 후속실험 및 유통 지원 예정		

*수퍼 테스트베드 세부 운영내용 및 커리큘럼은 하단 붙임 참조

III 공모신청 및 접수

□ 지원신청 기간 및 접수방법

- (접수기간) 2024. 6. 5.(수) ~ 6. 19.(수) 15:00까지
 - * 방문 및 우편접수는 불가하며 지원신청서 접수만 온라인 구글폼으로 진행하며, 이후 지원금의 신청, 교부, 집행, 정산 등 모든 절차는 e나라도움을 통해 진행 예정임.
 - * **접수 마감시간(6.19(수) 15:00)**까지 제출 완료된 신청서만 유효하며, 마감 이후에는 수정 및 신청 불가 및 신청 불가
- (접수방법) 온라인 구글폼(<https://forms.gle/K7wXsz2PSbCGY6zN9>)을 통한 지원
- (제출방식) 하단의 제출서류 전자파일 제출
 - 파일명 : 24아트코리아랩_수퍼테스트베드_참가지원_홍길동
 - 제출서류 : 전자파일(한글, PDF) 형태로 제출

제출 서류

- ① (필수) 공모 지원신청서 및 계획서 (한글파일, 날인 필수)
- ② (필수) 고유번호증 또는 사업자등록증(팀의 경우) / 재학증명서(학부생의 경우)
- ③ (선택) 포트폴리오(PDF파일): 최근 3년간 관련사업 자료 (10매 이내)
- ④ (선택) 국문이력서
- ⑤ (선택) 기타 심사에 필요하다고 판단되는 자료

□ 사업추진절차

공모	심사 및 결과발표	지원금 교부	교육/예술실험	과정공유회	정산·실적 보고서 제출
6.5.(수)~ ~6.19.(수)	6월 3주~ 7월 1주	7월 2주	7월 3주~ 11월	11월 3주	12월
온라인 접수	외부 전문가 서면 및 발표심의	사업설명회 및 e나라도움 안내	교육과정-예술실험 테스트베드 운영		정산·실적 보고서 제출

○ (유의사항)

- 제출된 서류와 자료는 일체 반환하지 않으며, 접수 기간 이후에는 지원신청서 및 자료를 수정하거나 추가할 수 없음
 - * 지원서 내 개인정보 수집 이용 동의서 및 개인정보 고지확인란 작성 필수
 - * 지원서 작성 후 날인 혹은 사인 후 제출 필수, 지원서 작성 미비로 인한 불이익은 지원신청자의 책임임
- 선정자의 의무사항(프로그램 참여 및 정산실적보고서 제출 등) 불이행시 지원금은 반납 조치되며 추후 지원에서 불이익을 받을 수 있음
- 지원 신청자는 신청서 제출 전에 기획재정부 '국고보조금 운영관리 지침 (기재부 공고 제2016-132호) 을 충분히 숙지하며, 신청서 제출 시 해당 규정에 동의한 것으로 간주함

IV 심사계획

□ 심사절차 및 방법

단계	주요내용
서면심사	<ul style="list-style-type: none"> ○ 심사내용 : 지원신청서 및 포트폴리오 심사 ○ 심사방법 : 서면심사 ○ 심사위원 : 외부 전문가 5인 위촉 *심화과정의 경우 면접심사 대상으로 최종선정인원의 1.5배수 선정
면접심사 *심화과정에 한함	<ul style="list-style-type: none"> ○ 심사방법 : 면접심사(인터뷰) ○ 심사위원 : 외부 전문가 5인 위촉
선정결과 발표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 최종 선정결과 발표

□ 심사기준

○ (기본과정)

심사지표	배점	세부 심사 내용 (착안사항)
[지표1] 합목적성	30%	<ul style="list-style-type: none"> • 신청 계획의 목적과 내용이 본 사업 취지에 적합한가 • 프로그램 목적과 방향에 대한 이해를 충분히 갖추었는가
[지표2] 사업이해도 및 적극성	40%	<ul style="list-style-type: none"> • 교육과정을 통해 기대하는 자신의 비전과 목표의식이 분명한가 • 사업에 적극적으로 참여할 수 있는가 (전체일정 참여 가능자)
[지표3] 기대효과	30%	<ul style="list-style-type: none"> • 본 사업을 통해 역량을 강화하여 참여자의 창제작 영역의 확장을 기대할 수 있는가 • 예술×기술 융합 창제작의 지속적인 활동을 기대할 수 있는가

* 동점자 발생 시, 배점이 높은 지표 순으로 고득점한 신청자를 우선 선발함 (지표2 > 지표1 > 지표3 순 적용)

○ (심화과정) *23년 융합예술 테스트베드 참여자는 가산점(5점) 부여

심사지표	배점	세부 심사 내용 (착안사항)
[지표1] 합목적성	20%	<ul style="list-style-type: none"> • 신청 계획의 목적과 내용이 본 사업 취지에 적합한가 • 프로그램 목적과 방향에 대한 이해를 충분히 갖추었는가
[지표2] 사업이해도 및 적극성	40%	<ul style="list-style-type: none"> • 교육과정을 통해 기대하는 자신의 비전과 목표의식이 분명한가 • 사업에 적극 참여할 수 있는가 (전체일정 참여 가능자)
[지표3] 기대효과	40%	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자의 프로젝트가 장기적 관점에서 중장기 완성도를 갖출 수 있는가 • 추후 후속제작 지원 및 유통이 가능한 수준에 도달할 수 있는가 • 예술×기술 융합 창제작의 지속적인 활동을 기대할 수 있는가

* 동점자 발생 시, 배점이 높은 지표 순으로 고득점한 신청자를 우선 선발함 (지표3 > 지표 2 > 지표1 순 적용)

□ 심사 및 결과발표 일정

구분	심사일정	결과발표일정
서면/면접심사	2024. 6. 3주-4주	2024. 7. 1주

* 상기 일정은 변경될 수 있음

□ 문의

○ (재)예술경영지원센터 예술기술지원TF 02-2098-2964 / stb@gokams.or.kr

* 전화문의는 평일(월~금) 10:00~17:00 중 가능 (점심시간 12:00-13:00)

붙임 1 세부 운영과정

구분	기본과정		심화과정	
① 기술역량 교육				
교육내용	예술가를 위한 기술 역량 강화 교육 예술x기술 융합분야 입문용 기초 이해 및 기술 응용 역량 습득을 통한 전문성 강화		예술가를 위한 심화단계 기술 역량 강화 교육 해당 기술에 대한 이해가 있는 예술가를 바탕으로 기술 심화 커리큘럼 진행	
교육기간	2024. 7월 2주 ~ 9월 2주 (약 3개월) *매주 2회 진행 예정			
교육과정	6개 과정 중 1개 과정에 참여 사운드 디자인 LAB 인터랙티브 맵핑 LAB XR메타버스 LAB 액티브 키네틱 LAB [신규] 시커뮤니케이션 LAB [신규] 크리에이티브 컴퓨팅 LAB* *크리에이티브 컴퓨팅 LAB : 학부생 대상		2개 과정 중 1개 과정에 참여 이머시브 사운드 LAB 인터랙티브 모션 LAB *이머시브 사운드 LAB : 사운드 디자인 LAB의 심화과정으로, 기초 사운드 이해를 넘어 '이머시브' 입체음향에 대한 본격적인 심화 학습 진행 *인터랙티브 모션 LAB : 인터랙티브 맵핑 LAB의 심화과정으로, 맵핑의 신규 반응형 기기 등을 접목하고 커스텀 소프트웨어를 제작해보며 기존 틀보다 더 안정적 형태의 맵핑 심화 학습 진행	
	교육시간	52시간(13차시x4시간) 내외		56시간(14차시x4시간) 내외
교육방식	AI 기초 (1차시)	시아트 및 프롬프팅 엔지니어링 학습		팀 구성, 기술강화 공동 프로젝트 기획 *공동 프로젝트 참여 필수 *공동 프로젝트란? - 심화과정 랩별 팀 구성(1-2팀)하여 해당 기술의 자발적 기술습득이 가능하도록 팀별 공동의 목표를 설정하고 그에 따라 공동으로 작품 제작 - 공동 프로젝트 결과물 12월 중 공유 예정 예) 서울 주요공간 외벽 미디어파사드 맵핑 등
	팀 미션	피어학습을 독려하는 적극적 학습의 장치로서 협업의 발판 마련		
	이론 (7차시)	장소 아트코리아랩 또는 성수동 일대 *필요시 온라인 진행 가능	장소 아트코리아랩 또는 성수동 일대 *필요시 온라인 진행 가능	
이론 (7차시)	- 예술x기술 융복합 개론 - 용어 및 국내외 활용 사례 - 기술 활용 창제작을 표현하기 위한 프로젝트 기획 작성 교육 등		- 기술의 다양한 매체와의 적용 사례 - 기술의 심화수준 숙련도 학습 - 기술 활용 창제작 표현을 위한 프로젝트 기획 작성 교육 등	
실습 (6차시)	장소 아트코리아랩 또는 성수동 일대 - 필요 소프트웨어, 장비 활용 실습 - 프로젝트 기획안 작성 교육	장소 아트코리아랩 또는 성수동 일대 - 심화 기술 도구, 장비 활용 실습 - 프로젝트 기획안 작성 교육		

② 예술실험 지원			
지원내용	교육내용 기반, 예술 창제작 실험을 위한 실험지원금 지원, 멘토링 제공, 인프라 연계 지원 다양한 시행착오를 경험할 수 있도록 '실험'과 '과정'을 중심으로 지원		
지원기간	2024. 8월 ~ 11월 (약 3개월) *심화과정은 12월까지		
지원내용	실험 지원금	개인 750만원 / 팀 1천만원	개인, 팀 1천만원
		* 크리에이티브 컴퓨팅 LAB은 지원금 지급이 아닌 교육/실습 형태로 제공	*공동 프로젝트는 실험지원금이 아닌 별도의 공동제작비를 통해 진행 *작품을 위한 공동 작업 참여 필수 (10~12월 중, 참여시간은 추후 조정 및 공지)
	멘토링	메타멘토가 러닝메이트가 되어 참여자가 스스로 프로젝트를 심화 및 발전시킬 수 있도록 가이드, 기획안 및 기술 활용 방안을 구체화하며 예술 창제작 실험 지원 (각 2회, 최대 8회)	
		테크라이더 *필수	효율적인 테크라이더 작성 매뉴얼, 체크리스트, 사례 공유
		기획안 *필수	작품 기획의도, 목표 설정 및 분석을 통한 포트폴리오 점검
다학제 소그룹		오픈랩 그룹 멘토링을 통해 매체 확장 가능성 탐색을 위한 맞춤형 노하우 공유	
필드트립	메타멘토와의 만남, 융복합 최신 경향을 살펴보는 전시장 견학		
③ 과정공유			
행사내용	[전 과정] 2024 아트코리아랩 페스티벌(과정공유회) 참여 지원 - 일시 : 24.11.19.(화)~23.(토) [5일간] / 아트코리아랩 및 인근 별도 장소 - 내용 : 결과가 아닌 과정 중심 실험의 장으로, 실험과정을 보여줄 수 있는 쇼케이스/전시 및 렉처/워크숍 등 다양한 방식으로 공유 가능		
	[심화과정] 공동 프로젝트 작품 공유 - 일시 : 2024. 12월 중 - 장소 : 서울 주요공간 및 외부 공간 연계 예) 서울 주요공간 외벽 미디어파사드 맵핑 등		
④ 네트워킹			
교류기간	네트워킹 데어로 참여자 간 새로운 창작 네트워킹을 형성하고 협업의 기회 마련 24. 7월~12월(약 5개월) *월별 1회 진행 예정		
⑤ 후속지원(25년)			
지원내용	25년 후속실험 및 유통 지원 예정 (예시) 2024년 후속지원 (후속실험,제작지원/유통지원) : ①후속실험,제작지원 2건(5천만원 내외), ②유통지원(프랑스 뉴이미지 페스티벌* 4건, 최대 1천만원) 운영 *2024 뉴이미지 페스티벌 內 '코리아 포커스' 운영 및 작품유통국제 네트워크 기회 제공		

붙임 2 세부 커리큘럼

과정명	주요내용	
사운드 디자인 LAB	테크멘토	Team TRIAD(뉴미디어 그룹)
	메타멘토	후니다킴(공기 조각가), WONWOORI(작곡가)
	주요내용	사운드 프로그래밍부터 오디오비주얼까지! 다양한 매체를 통한 청각 경험과 실험. - 다양한 미디어를 청각적 차원에서 연결하고 프로그래밍을 경험하여 이를 제작하고 실습
	교육효과	사운드에 대한 다각적인 접근으로 사운드 디자인의 기초부터 서라운드까지 구현 가능
	사용SW	Max for Live, Ableton Live 11 등
	커리큘럼	사운드 디자인 이론, 사운드 스케이프, 데이터 사운드 실습 제작, 3D 다채널 사운드 실습 제작 등
인터랙티브 맵핑 LAB	테크멘토	우현주, 박지윤(크리에이티브 우박스튜디오 대표)
	메타멘토	박훈규(미디어 아티스트), 허대찬(엘리스온 편집장)
	주요내용	아티스틱 리서치를 바탕으로 맵핑 기술을 활용하는 공간 디자인 - 인터랙티브 맵핑의 주요 속성인 움직임과 제스처의 실시간 인식과 반응을 이해하여 능동적 상호작용을 제공하는 콘텐츠 제작
	교육효과	Unity를 활용한 실시간 렌더링 기능 및 시각화 기술의 인터랙티브 맵핑 가능
	사용SW	Unity 등
	커리큘럼	인터랙티브 맵핑 개론, 2D/3D 콘텐츠 제작과 활용, 2D/3D 오브제 제작과 활용, 프로토타입 제작 실습 등
XR 메타버스 LAB	테크멘토	노치욱(스튜디오 엠버스703 대표)
	메타멘토	신보슬(토탈미술관 큐레이터), 이해원(기어이 스튜디오 대표)
	주요내용	언제 어디서나 활용할 수 있는 세상, 몰입형 혼합현실 콘텐츠와의 만남 - 사용자 주도적 상호작용이 가능한 메타버스 공간 구현 및 다양한 장르가 융합된 인터랙티브 메타 콘텐츠 연구개발
	교육효과	Unity를 활용한 메타버스 공간 내 몰입형 혼합현실 콘텐츠 구현 가능
	사용SW	Blender, Unity, UNITY SDK for Spatial.io
	커리큘럼	메타버스의 이해, 유니티를 활용한 메타버스 전개, 공간 설계 및 모델링, 퍼블리싱 등
액티브 키네틱 LAB	테크멘토	김은진(금은동 스튜디오 대표)
	메타멘토	이진(미디어 아티스트), 엄기순(서울예술대학교 강사)
	주요내용	주변 환경과의 유기적 관계로 만들어가는 기계의 움직임 - 아두이노를 활용한 인터랙션 디자인과 3D 모델링 및 프린팅, 기구 설계를 연동한 하드웨어 기반 미디어아트 제작 실습
	교육효과	아두이노를 활용한 인터랙티브 콘텐츠 제작 가능
	사용SW	Arduino, Fusion 360, AutoCAD, 3d 프린팅 전용 SW 등
	커리큘럼	아두이노 기초, 기구 설계 기초, 3d 모델링, 인터랙션 디자인 등

AI 커뮤니케이션 LAB	테크멘토	미디어소녀+α(미디어 아티스트 그룹)
	메타멘토	오주영(미디어 아티스트), 김현석(미디어 아티스트)
	주요내용	디지털 데이터에 예술적 상상력을 더한 인공지능 아트! - 텍스트, 이미지, 동영상, 사운드 등 다양한 매체에서 발현되는 AI 창작기술을 통한 작품 실험 및 산업 연계 탐구
	교육효과	AI 생성 모델과 툴 활용 역량 강화, 창의적 AI 프롬프팅 및 멀티모달 창작 능력 배양
	사용SW	Comfy UI, Stable Diffusion, RunwayML, Pika labs, ControlNet
	커리큘럼	AI 생성 모델 이해 및 기초 실습, 텍스트 프롬프팅 및 AI 이미지/영상 생성, AI 사운드/음원 디자인, AI 기반 멀티모달 창작 및 융합 등
크리에이티브 컴퓨팅 LAB	테크멘토	룸앤티일 김영주(미디어 아티스트)
	메타멘토	룸앤티일 조호연(미디어 아티스트), 안가영(미디어 아티스트)
	주요내용	여러 기술창작 도구를 다뤄보며 융복합 예술의 무한한 가능성 탐구(학부생 대상) *만 29세 이하('94.1.1. 이후 출생) 대학생(학부생 대상)만 신청 가능 - Unity 및 다양한 오픈소스 플랫폼을 활용한 스토리텔링 기반 인터랙티브 미디어아트 창작워크숍 및 제작 실습
	교육효과	창의적 접근을 통한 인터랙티브 미디어의 상호작용성 탐구
	사용SW	Unity Engine, Twine, Bitsy, Downpour, Chat GPT 등
	커리큘럼	인터랙티브 미디어 탐구, 유니티 기초, 웹기반 오픈소스 창작 플랫폼 활용 프로토타입 제작 등
[심화과정] 이머시브 사운드 LAB	테크멘토	이수용(사운드코리아랩 이엔지 기술연구소장)
	메타멘토	김대희(모듈라서울), 박승순(매체 음악가)
	주요내용	압도되는 입체 음향의 경험, 더 깊이 만나는 이머시브 사운드 기술 - 바이노럴과 장면기반 오디오를 기반으로 구현하는 공간의 이머시브 사운드 시스템 개발과 작품의 적용
	교육효과	다양한 미디어에 활용될 수 있는 창의적인 공간 이머시브 시스템 디자인과 음향효과 제작 기술 습득
	사용SW	Spat Revolution, Reaper
	커리큘럼	바이노럴 오디오 제작, 장면 기반 오디오, 실감음향 녹음과 Dolby Atmos 제작의 적용, 다채널 스피커를 사용한 공간 이머시브 오디오 시스템 디자인
[심화과정] 인터랙티브 모션 LAB	테크멘토	박선유(아트앤메타포 대표)
	메타멘토	고휘(미디어 아티스트), 배진희(엠버린 대표)
	주요내용	안정적 인터랙티브 모션 구현방식 학습으로 맵핑 기술의 무한 확장 - 알고리즘을 사용한 제너레이티브 아트, 실시간 사용자 입력을 반영하는 인터랙티브 콘텐츠 제작을 통한 창의적인 미디어아트 구현
	교육효과	다양한 분야에서 활용될 수 있는 미디어 콘텐츠 간의 상호작용을 확장시키고 사용자 경험 향상
	사용SW	Touch Designer, Resolume Arena, 커스텀 소프트웨어 등
	커리큘럼	제너레이티브 콘텐츠 제작, 인터랙티브 콘텐츠 제작, 프로젝션 맵핑 실습 등